

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan hasil lompat jauh gaya jongkok melalui permainan engklek pada kelas IV SDN Caringin dapat disimpulkan upaya yang dilakukan peneliti dapat meningkatkan keterampilan lompat jauh siswa. Pernyataan tersebut didukung oleh data hasil tes lompat jauh gaya jongkok pada siklus I dan siklus II.

Penelitian yang dilakukan ini terdiri dari tiga tahapan yaitu pra siklus di mana pada tahap ini peneliti melakukan observasi terhadap keterampilan kemampuan lompat jauh dengan berpedoman pada nilai rata-rata siswa dan persentase ketuntasan klasikal sehingga di sini peneliti menemukan masalah di mana nilai rata-rata siswa masih rendah hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang kurang menarik dan hanya mengedepankan nilai praktik siswa, membuat siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses masalah tersebut dengan menerapkan model permainan engklek.

Pada pra siklus data awal nilai rata-rata siswa yaitu 64,5 dengan ketuntasan klasikal 30%. Setelah melakukan siklus I dengan menerapkan permainan engklek pada proses pembelajaran nilai rata-rata siswa naik menjadi 65,5 dengan ketuntasan klasikal 50%. Karena belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dengan nilai KKM 70 dan ketuntasan klasikal 80% maka peneliti melanjutkan ke siklus II dengan pembenahan pada siklus I dan diperoleh data siklus II hasil tes lompat jauh gaya jongkok siswa dengan nilai rata-rata 74 dan ketuntasan klasikal

80%. dari hasil siklus II telah mencapai indikator keberhasilan maka penelitian ini dikatakan berhasil dan selesai pada siklus II.

B. Saran

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan mengelola siswa di lapangan dan menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dengan menerapkan permainan dalam pembelajaran tersebut. Permainan ini baik untuk guru kelas IV dalam meningkatkan gerak dasar lompat jauh gaya jongkok. Guru hendaknya termotivasi untuk selalu meningkatkan kemampuannya dan profesionalismenya, dalam upaya membantu siswa mempermudah untuk memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu hendaknya guru dapat memilih permainan yang tepat dalam setiap pembelajaran.

2. Bagi Sekolah / Lembaga

Dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam menerapkan permainan engklek dalam pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok. Untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, maka pihak sekolah diharapkan berupaya untuk memberikan kontribusi yang maksimal agar pembelajaran ini berlangsung dengan tuntutan kurikulum. Hal tersebut dapat dilakukan dengan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran baik untuk siswa maupun guru.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bandingan sekaligus landasan penelitian lanjut yang berhubungan dengan penerapan permainan dalam pembelajaran. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian khususnya dengan menerapkan permainan dalam pembelajaran sebagai tindakan.